

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran menempati posisi strategis dalam mewujudkan proses belajar secara optimal. Proses pembelajaran yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan pemahaman peserta didik yang optimal pula. Demi meningkatkan hasil belajar peserta didiknya, guru yang ideal senantiasa berupaya dengan berbagai strategi, termasuk diantaranya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Media pembelajaran juga merupakan sarana bagi siswa untuk mempermudah pencapaian hasil belajar. Menurut Arsyad (2007:15) pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan pengalaman mengajar yang dilakukan di SMK Negeri 1 Cimahi, peneliti menemukan suatu permasalahan pada pemahaman serta penguasaan dalam mata pelajaran Rangkaian Elektrik khususnya materi belajar gerbang logika dasar dimana nilai banyak siswa masih berada dibawah KKM. Peneliti melihat hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, sehingga dirasa masih kurang untuk menarik minat siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini sangat disayangkan karena dapat membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk belajar yang tentunya berdampak pada hasil belajar.

Berkaitan dengan itu, seorang guru perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut bertujuan untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih baik dan lebih mudah dipahami. Berdasarkan rekomendasi

dari guru mata pelajaran Rangkaian Logika di SMK Negeri 1 Cimahi, salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah menggunakan media interaktif berupa perangkat lunak *Multisim* sebagai sarana simulasi. Media pembelajaran berupa perangkat lunak yang interaktif juga dapat digunakan oleh siswa diluar pembelajaran kelas. Penggunaan media pembelajaran perangkat lunak diharapkan dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan alasan tersebut, dinilai perlu mengkaji lebih jauh mengenai penggunaan perangkat lunak *Multisim* dalam membantu dan menambah pemahaman siswa dalam mata pelajaran Rangkaian Elektrik khususnya materi belajar Gerbang Logika Dasar. Oleh karena itu, penulis akan mengkaji dan membahasnya dalam bentuk penelitian dengan judul **“Implementasi Perangkat Lunak *Multisim* sebagai Media Pembelajaran Rangkaian Logika di SMK Negeri 1 Cimahi”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah pembelajaran dengan perangkat lunak *Multisim* pada materi rangkaian logika dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah menggunakan perangkat lunak *Multisim* pada materi pembelajaran rangkaian logika.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya:

1. Bagi siswa, penggunaan media belajar ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman pada materi belajar gerbang logika dasar.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media belajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media belajar.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wawasan dalam bidang pengembangan media belajar khususnya media perangkat lunak.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terbagi ke dalam lima bagian yang memberikan gambaran sistematis dari awal penelitian hingga tercapainya tujuan penelitian. Latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi akan dibahas pada Bab I. Pengertian media belajar, tinjauan hasil belajar, perangkat lunak *Multisim*, dan hipotesis penelitian akan dibahas pada Bab II. Metodologi penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data akan dibahas pada Bab III. Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, membahas mengenai penjelasan terkait gambaran umum penelitian, deskripsi data, analisis data, hasil pengujian hipotesis, serta temuan hasil penelitian. Bagian terakhir yaitu Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi dari hasil penelitian dibahas pada Bab V.